|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 授業展開例No.11 | | 学年 | ４ | 教科 | 外国語活動 | 本時 | ？／？ | 実施月 | ９ |
| 単　元 | イングリッシュ・チャレンジ | | | | | | | | |
| 本時の目標 | | 習った英語を使った発音ゲームを作り「What ○○do you like?」の表現に慣れる。 | | | | | | | |
| 使用ソフトウェア | | ＜ビジュアルプログラミング＞　スクラッチ | | | | | | | |
| プログラミング的思考力との関連 | | | | | 繰り返し練習できるような仕組みを論理的に考える。 | | | | |

展開

|  |  |
| --- | --- |
|  | 学　　習　　活　　動　　　　　　　　※教師の支援　◆思考ツールの活用　☆評　価 |
| 10  25  40 | ※正しくプログラムを作ることができるように英単語と発音をＳＡに確認してもらう。  　発音練習ゲームを作ろう  ・ペアでカテゴリーを考える。  ※イラストの描画に時間がかかるため、色以外のカテゴリーは、既存のデータを利用するように伝える。  ・色、動物、食べ物などを決めようよ。  ・カテゴリーの内容を考える。    　プログラムを作ろう    ※ヘッドホンに付属しているマイクでイラストの英単語を発声し、録音して自分の声を利用できるようにする。  ◆くり返しや場合分けを確認しやすくするためにフローチャートを用いる。  ※作ったプログラムで楽しく英単語を覚えられるようにするために、音声を聞き取り、発声練習をする時間を確保する。  ※「What ○○ do you like?　 I like □□.」 という会話に慣れるようにするために、プログラムの実行以外にもＳＡとの対話を設定する。  　○各チームのゲームで発音練習＋会話練習をしよう  　○ＳＡとの対話テストを受けよう  　○振り返りをしよう  ☆意欲的に会話練習をすることができたか（取り組みの様子）  step |